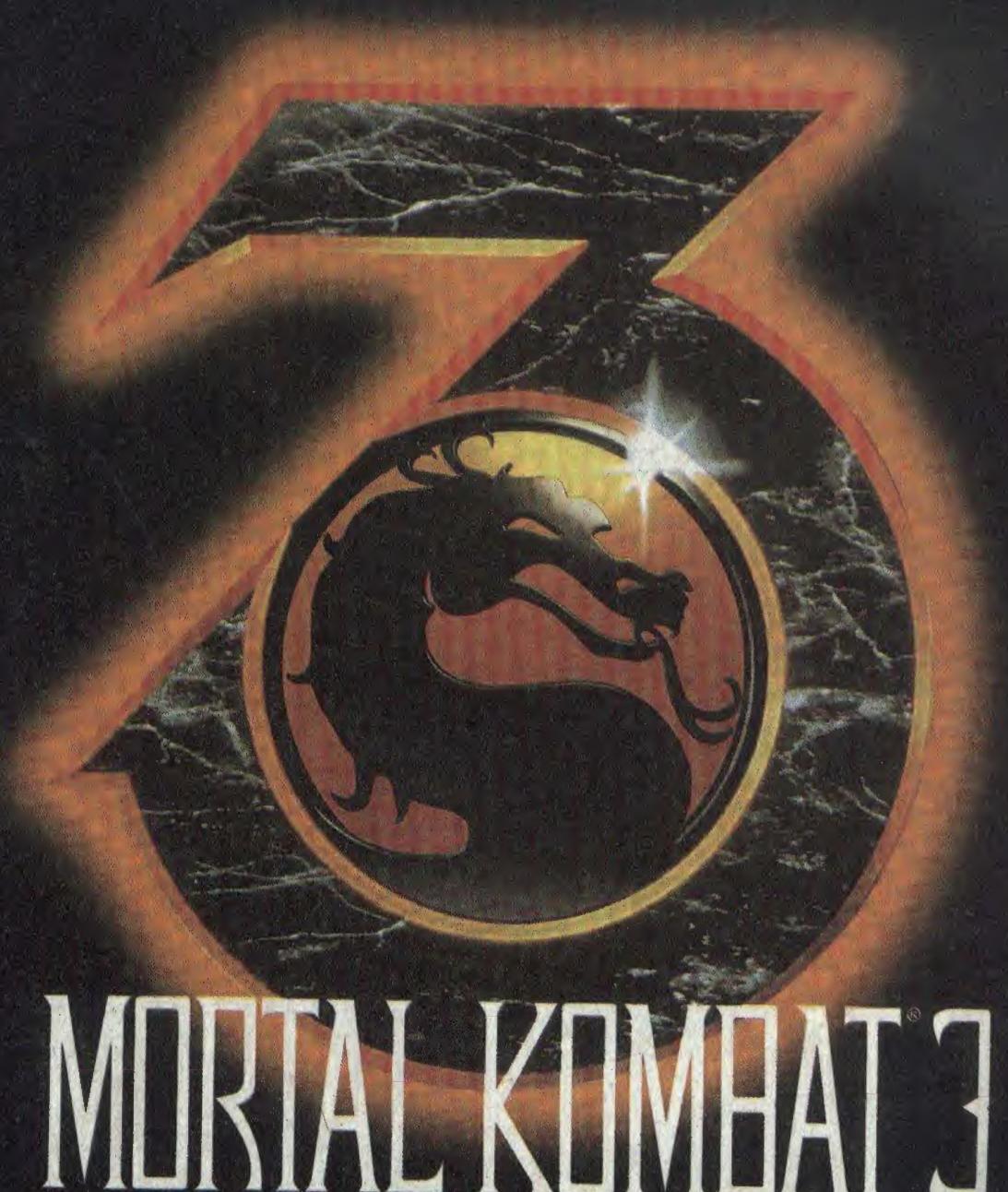
GUIA OFICIAL



DESVENDE OS SEGREDOS DESTE INCRÍVEL JOGO

NESTE NÚMERO: SINDEL - NIGHTWOLF - KABAL - STRIKER



MIRALKIMHATI

Guia Oficial do Jogo

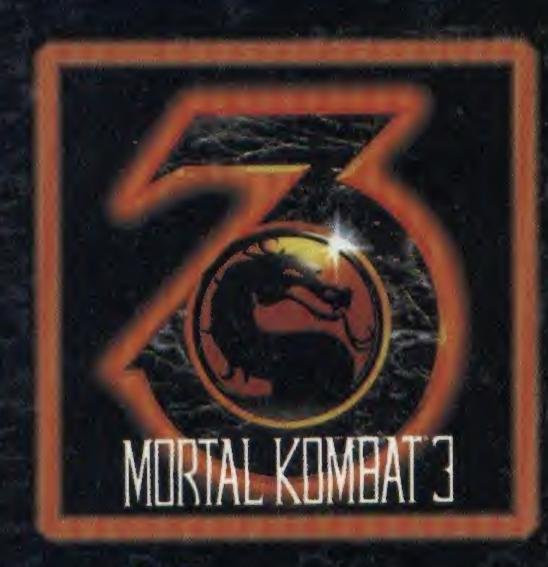


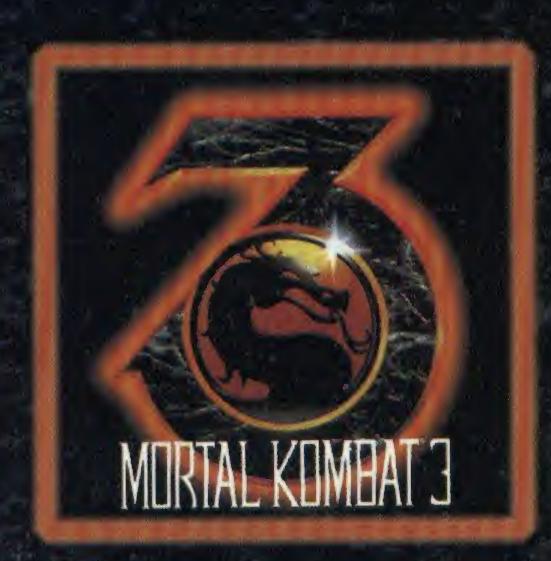
"Lembrem-se destas palavras, guerreiros.

"Vocês foram escolhidos para representar a Terra no Mortal Kombat. Cada um de vocês é uma grande ameaça à ocupação da Terra feita por Shao Kahn. Mas previnam-se - embora suas almas estejam protegidas contra o mal de Shao Kahn, suas vidas não estão. Eu não posso interferir nos problemas em qualquer momento. A Terra de vocês agora é governada pelos deuses de Outworld.

"Estas são as palavras de Rayden."







PRIMA PUBLISHING

Editor

Lothlórien Baerenwald

Designer de Prima Publishng

Guia Oficial Mortal Kombat 3 é uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.

Rua Estela Borges Morato,573 Tel.: (011) 266-3166 Fax (011) 857-9643 caixa postal: 20.009

CEP 02597-970

Diretor Presidente

Hercilio de Lourenzi

Diretor de Arte

Edson Gallo

Diretor Comercial

Luis Antonio de Assis Gomes

Gerente Administrativo

Nilsion Luis Festa

Gerente de Operações Gráficas

Jamil de Almeida

Assistentes

Vera Lucia de Morais Marcelo Santos Silva

ADAPTAÇÃO E REALIZAÇÃO FOCO PUBLICIDADE

Rua José Antonio Coelho,547 Vila Mariana - São Paulo - SP Tel.: (011) 575-8914 CEP 04011-061

Diretor e Editor

André Lima

Coordenação

Paulo Fernandes

Programação visual

Rosana Munhoz

Tradução

Lilian Giusti

Assessoria

Amanda Machado

Paulo Cesar Haag Júnior



IMOICE

08 - Os Lutadores

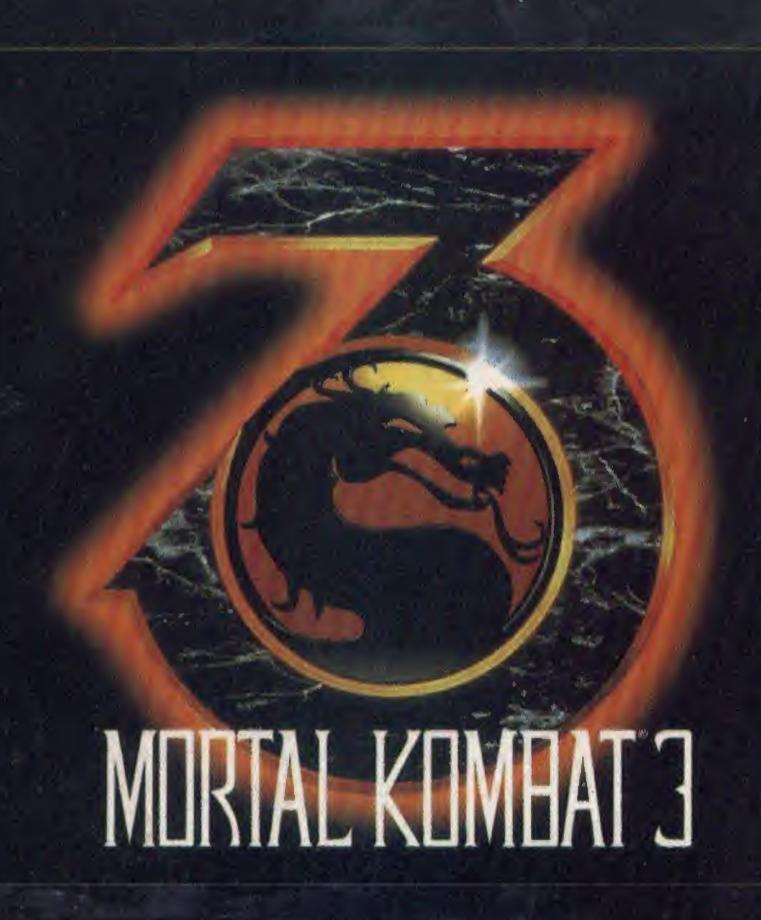
10 - Novas Realizações

12 - Sindel

18 - Nightwolf

24 - Kabal

28 - Striker



e decide elaborar um plano que começou há quase 10.000 anos atrás. Foi na época em que Kahn tinha uma rainha. Seu nome era Sindel, e sua morte ainda jovem foi completamente inesperada.

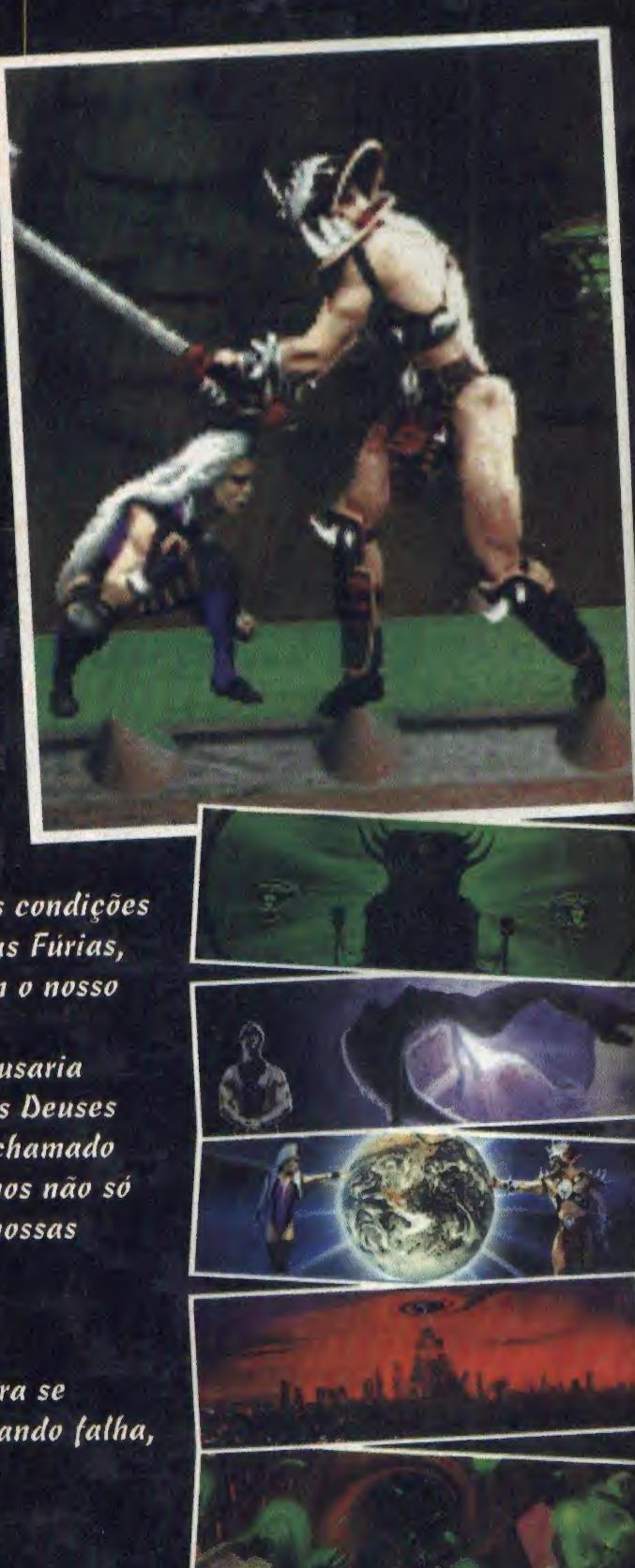
Há milhares de anos, um grupo de homens sábios do Extremo Oriente recebeu visões de um negro e caótico reino. Este reino - comandado pelo malvado imperador Shao Kahn - ficou conhecido por Outworld.

Os inteligentes homens sabiam que a viagem entre o reino negro e a Terra seria possível algum dia se as condições ajudassem - as condições seriam o desequilíbrio das Fúrias, ou seja, das forças positivas e negativas que mantém o nosso Universo livre de um colapso.

Sabendo que uma possível invasão de Outworld causaria muitos danos à Terra, estes homens apelaram para os Deuses Superiores (mais antigos), que criaram um torneio chamado Mortal Kombat. Através desta disputa, nós protegemos não só a segurança do reino como também a existência de nossas almas.

O MAL RENASCE

Durante séculos, a Terra usou o Mortal Kombat para se defender de Shao Kahn. Mas Kahn fica frustrado quando falha,



OINICIO

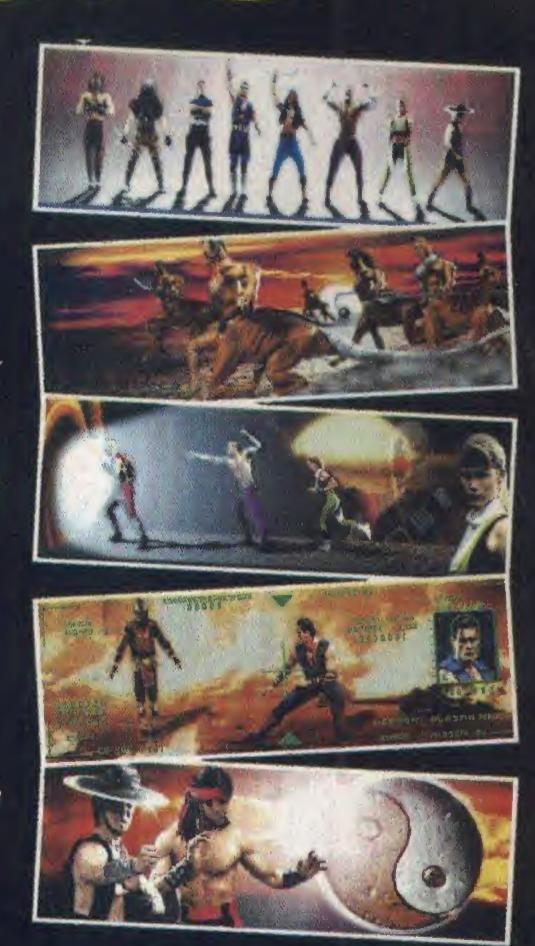
A CONQUISTA

Os sacerdotes da sombra de Shao Kahn, comandados pelo feiticeiro Shang Tsung, fizeram com que o espírito de Sindel renascesse - não em Outworld, mas no próprio reino da Terra. Este terrível fato dá a Shao Kahn o poder para atravessar os portões dimensionais e reclamar sua rainha, conseqüentemente ajudando-o a tomar conta da Terra.

Shao Kahn começa a tirar todas as vidas do planeta. Ele "suga"todas as almas, e lentamente a Terra começa a se transformar em uma parte de Outworld.

Mas existem almas
humanas que Shao Kahn não
conseque tomar conta. Estas
almas pertencem aos
querreiros escolhidos para
representar a Terra em um
novo Mortal Kombat. Os
querreiros estão espalhados
pelo planeta e Kahn manda
que os querreiros de Outworld
os encontre e depois elimine
todos eles.

Alguns guerreiros da Terra sobrevivem aos ataques, e a maioria não. Mas os poucos que sobraram possuem a única chance de salvar toda a humanidade...



A CHAVE DE TUDO!

Preste atenção nas siglas dos diversos golpes para não ficar perdido a revista inteira...

MUF Meia volta para a frente MUT Meia volta para trás 1/4UF 1/4 de volta para a frente 1/4UT 1/4 de volta para trás

se segure

CA Chute alto

CB Chute baixo

SA Soco alto

SB Soco baixo

CO Corra

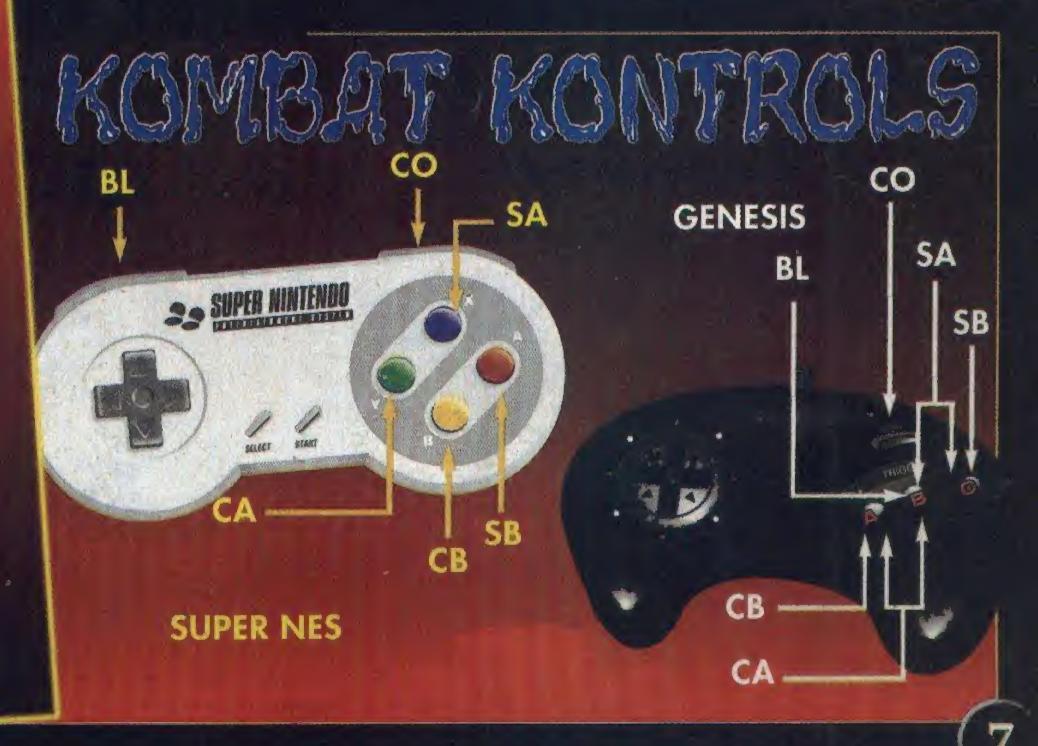
BL Bloqueio

T Para trás F Para a frente

C Para cima

B Para baixo

CV Chute voador 360 360 graus



SINDEL

Ela comandou Outworld ao lado de Shao Kahn como sua rainha há 10.000 anos atrás. Agora ela renasce na Terra. Como a chave para a ocupação da Terra feita por Kahn, suas más intenções são sempre observadas pelo tirano. Sindel não sabia, mas seu verdadeiro rei chamava-se Jerrod. Eles tinham uma filha chamada Kitana e lideravam o reino de Edenia - antes de Kahn destruir tudo e assassinar Jerrod. Kahn forçou Sindel a ser sua rainha e tomou Kitana como sua própria filha.



SHANG TSUNG

Como feiticeiro principal de Shao Kahn, Shang Tsung já decepcionou seu imperador depois de perder para a Terra na batalha do torneio. Mas o planejador e ótimo mágico é um instrumento fundamental

para que Kahn conquiste o reino da Terra. Ele agora tem mais poderes do que nunca.

NIGHTWOLF

Ele trabalhou como historiador e preservador da cultura de seu povo. Quando o portal de Shao Kahn se abre na América do Norte, Nightwolf ultiliza sua mágica e seus conhecimentos para

proteger a Terra sagrada de sua tribo. Os poderes de Kahn não conseguem penetrar nessa área da Terra, e isso rapidamente se transforma em uma perigosa ameaça ao comando de Shao Kahn,



KABAL

Como um guerreiro escolhido, sua verdadeira identidade é um grande mistério. Acredita-se que ele é um sobrevivente de um dos ataques das esquadras de extermínio de Shao Kahn. Como resultado, ele agora está grotescamente "marcado" no rosto e consegue manter-se vivo graças a respiradores artificiais e ao desejo furioso de acabar com a conquista de Shao Kahn.

Antes da invasão, Kabal era um criminoso e já foi membro do "Black Dragon", ao lado de Kano.



Depois da destruição de seu templo Shaolin e a perda de seus irmãos monges, Kung Lao planeja reconstruir seu antigo grupo, a

"White Lotus Society". Seu plano começa a fracassar quando Shao Kahn inicia sua invasão à Terra. Como um guerreiro escolhido,

Kung Lao precisa colocar em prática suas

melhores habilidades em lutas para arruinar com o reino de terror do terrível Shao Kahn.



Quando o portal de Outworld se abre por uma grande cidade da América do Norte, o pânico e o caos absoluto tomam conta, descontrolando tudo. Kurtis Stryker era o líder de uma organização de controle à desordem quando Kahn começou sua horrível tarefa de "sugar" as almas de todos os humanos. Como um guerreiro escolhido, Stryker percebe que é o único sobrevivente de uma cidade em que habitavam milhões de pessoas...

SHEEVA

Ela foi eleita por Shao Kahn como a protetora da Rainha Sindel. Mas Sheeva suspeita da lealdade de Shao Kahn com relação à sua raça a Shokan - quando ele coloca Motaro

como o líder de sua esquadra de extermínio. Em Outworld, a raça de centauros de Motaro sempre foi uma grande inimiga da raça Shokan.



LIU KANG

Depois da invasão de Outworld, Liu Kang percebe que é o principal alvo da esquadra de extermínio de Shao Kahn. Ele é o campeão

Shaolin e atrapalhou os esquemas de Shao Kahn no passado quando venceu o último Mortal Kombat. De todos os humanos, Liu Kang representa a maior ameaça ao comando de Shao Kahn sobre o reino terrestre.

SONYA BLADE
Ela desapareceu depois do primeiro Mortal Kombat, mas foi tirada de Outworld por Jax, que entrou no torneio para salvá-la. Depois de retornar para a Terra através do portão dimensional, ela e Jax tentam alertar o governo dos Estados Unidos

da ameaça de Outworld. Sem provas concretas para apresentarem, eles assistem inconformados ao início da

invasão de Shao

Kahn.





PROFILES

Após não ter conseguido convencer seus superiores e o governo dos Estados Unidos da ameaça de Outworld, mesmo tendo Sonya como sua testemunha, Jax começa a se preparar para as futuras batalhas com a tropa de Shao Kahn. Ele prepara suas armas com acessórios biônicos indestrutíveis.

SUB-ZERO

O irmão mais novo do original retorna - agora sem máscara. Enganado por seu próprio clã de ninjas, ele parte e é marcado para a morte por ter quebrado os sagrados códigos de honra. Ao contrário do outro ninja, ele utiliza máquinas automáticas. Como um guerreiro escolhido, Sub-Zero deve não apenas defender-se contra Outworld, mas também esquivar-se daqueles que estão querendo matá-lo. Antes da automatização, Smoke e Sub-Zero eram aliados.

KANO

Considerado morto após o primeiro torneio, Kano é encontrado vivo em Outworld. Ele escapa mais uma vez de ser capturado por Sonya Blade. Antes da atual invasão de Outworld, Kano consegue convencer Shao Kahn a "dispensar" sua alma. Kahn precisa de alguém que ensine seus guerreiros a utilizar as armas avançadas da Terra, e Kano é o homem certo para fazer esse tipo de trabalho.

SEKTOR

Sektor também é chamado atualmente de unidade LK-9T9 - o primeiro dos três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo Lin Kuei. Ele já foi um assassino treinado pelo Lin Kuei, e decidiu ser um voluntário pela grande lealdade a seu clã. Mais máquina do que homem, Sektor sobreviveu à invasão de Outworld - ele não tem alma para ser "sugada" por Shao Kahn.

CYRAX

Cyrax é a unidade LK-4D4, o segundo dos três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo Lin Kuei. Como seu companheiro Sektor, sua última missão programada é encontrar e destruir Sub-Zero. Sem alma, Cyrax também não pode ter sua alma levada por Shao Kahn. Ele representa uma possível ameaça contra a ocupação da Terra feita por Shao Kahn.

SMOKE

Smoke é a unidade LK-7T2, o terceiro protótipo de ninja cibernético. Smoke foi capturado quando ele e Sub-Zero tentavam escapar do processo de automatização. Agora ele é um cyborg assassino com a missão de encontrar e matar seu antigo companheiro. Suas memórias não existem mais, transformando-o em um matador sem emoções. Entretanto, Sub-Zero acredita que em algum lugar dentro da máquina ainda existe uma alma humana tentando escapar. Ao contrário dos outros personagens, Smoke não é livremente escolhido da tela de seleção de personagem. O personagem ilusório aparece ao acaso na tela na posição central de bloqueio.





NOVAS REALIZ

O Mortal Kombat 3 vem junto com uma nova e interessante característica que afeta todos os aspectos do jogo, desde a maneira pela qual você destrói seus adversários até a maneira com que você lança os ataques. Esta seção foi feita para apresentá-lo a essas novas realizações e fazer com que você consiga aproveitá-las da melhor maneira. Se você já está pronto, então vamos à batalha!

ASCENSÃO DA BATALHA

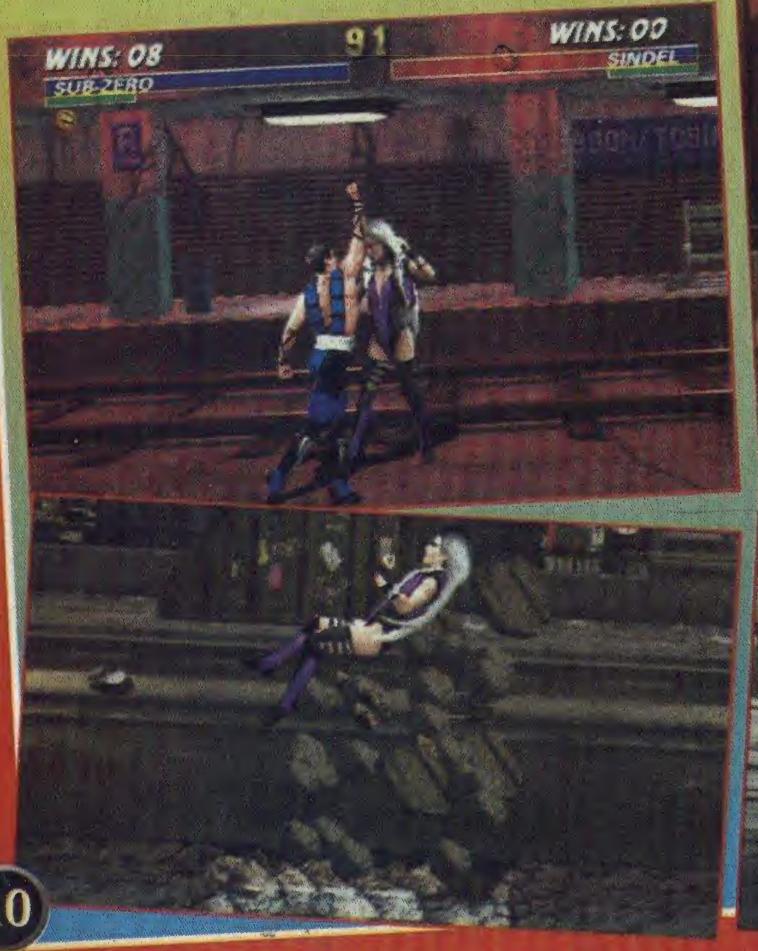
A "battle ascension" dá a você a possibilidade de começar a batalha em uma área e terminar em outra. Por exemplo, se você estiver lutando no Soul Chamber e der um uppercut em seu adversário, ele/ela voa diretamente em direção ao teto. Seu personagem logo segue e a batalha continua no "quarto" acima, que nesse caso é a sacada. Esta única característica dá uma dimensão extra ao jogo. As "battle ascensions" estão disponíveis nas seguintes áreas: O Metrô,, "The Soul Chamber" e O Banco.

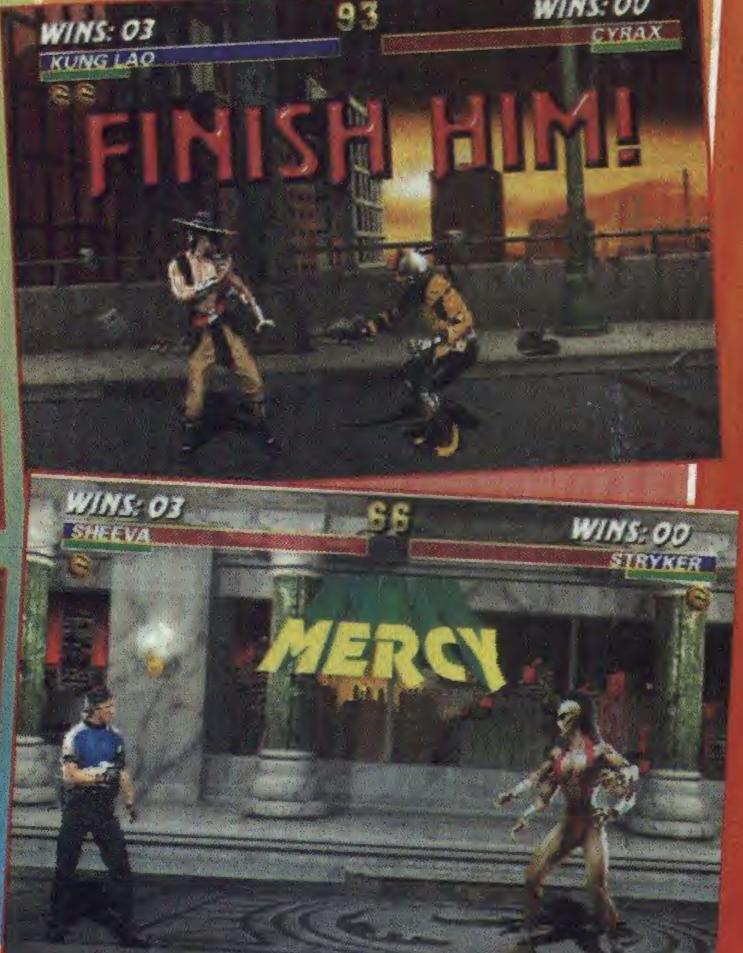
PIEDADE

Esta nova realização certamente faz com que o fim de uma luta fique mais interessante. Ao invés de destruir com o seu adversário no final de uma batalha, você pode conceder a ele/ ela um pouco de "piedade". Uma vez que você colocar o código, uma pequena porção de força vital é recolocada para o seu bloqueio de energia do adversário. Agora você está livre para matar seu adversário utilizando uma das novas animalities, explicadas em detalhes nesta seção.

Para que a "piedade" seja concedida, os lutadores precisam ter vencido um round. Lembre-se: você só pode admitir uma "piedade" (mercy) no terceiro e no último round.

Para conceder uma "piedade" espere que as palavras "finish him/her" apareçam, então segure o botão de corrida, mexa levemente o joystick quatro vezes para baixo e solte o botão de corrida. Você deve ficar distante, ou senão seu golpe não funcionará.

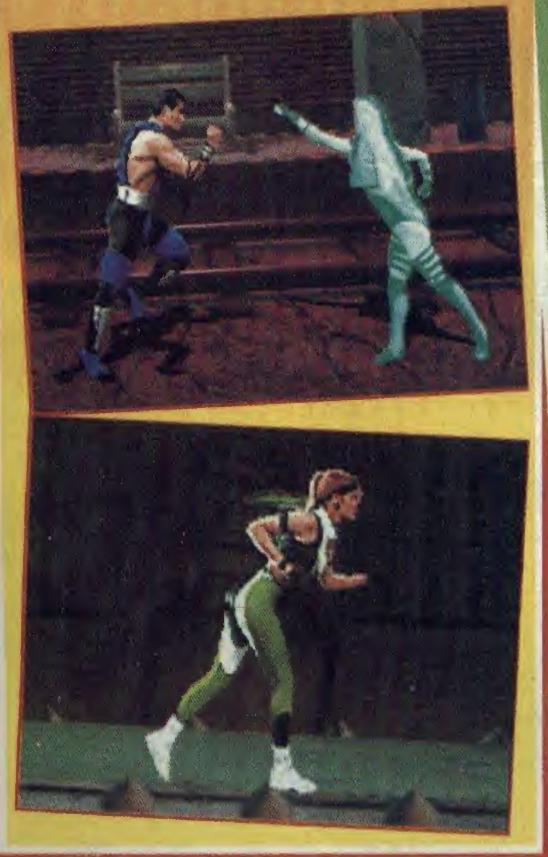


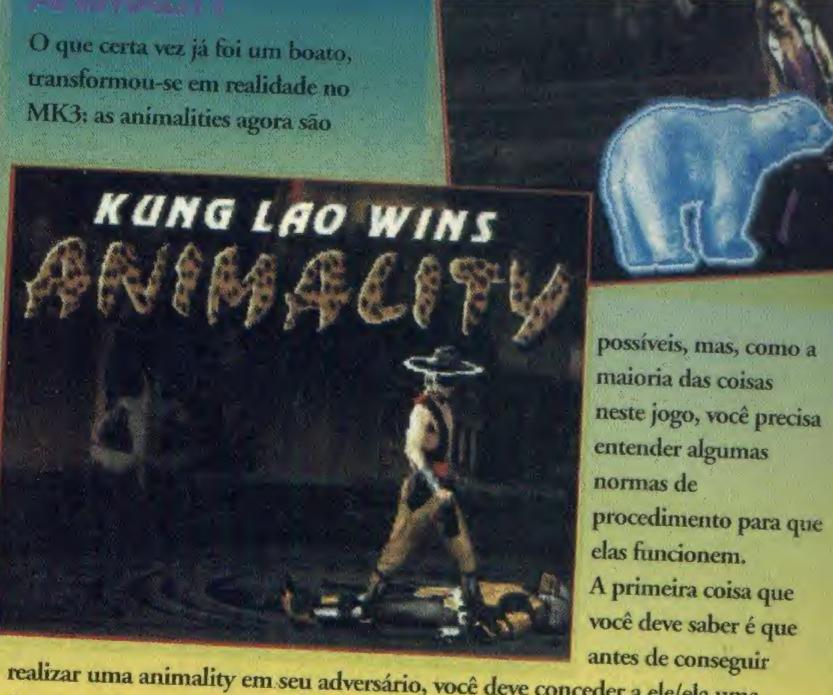


AGOES

O BOTÃO DE CORRIDA

A única grande mudança no MK3 é a adição de um sexto botão, utilizado para corridas. Para usar esta nova técnica, segure para baixo o botão de corrida e empurre em direção ao adversário. O tempo de corrida é limitado e o tempo de permanência é indicado pelo bloqueio verde diretamente abaixo do bloqueio de força vital. A corrida melhora o seu jogo e permite que você leve vantagem sobre um adversário que estiver cambaleando - Sub-Zero adora correr a toda velocidade dentro deste ataque depois de congelar um adversário com um Ice Blast. O botão extra também colabora com um novo método de códigos de fatality dificil para lembrar, mas muito divertido de se assistir!



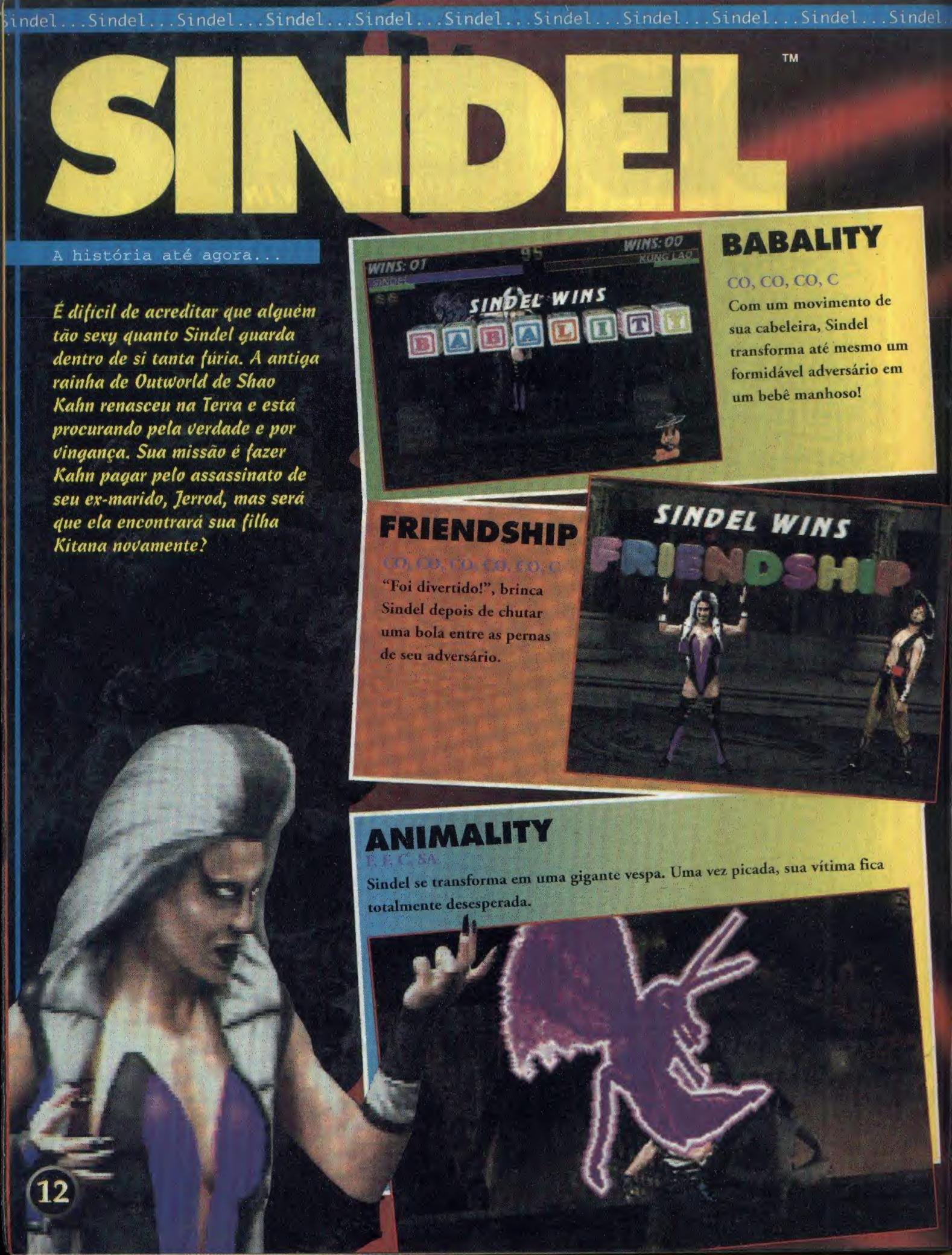


realizar uma animality em seu adversário, você deve conceder a ele/ela uma "piedade" (mercy). Isto significa deixar seu inimigo vencer um dos três rounds. No terceiro e no último round, quando as palavras "finish him/her" aparecerem, conceda uma piedade a seu adversário, continue lutando até que você possa destruí-lo novamente e depois coloque o código de animality do personagem.

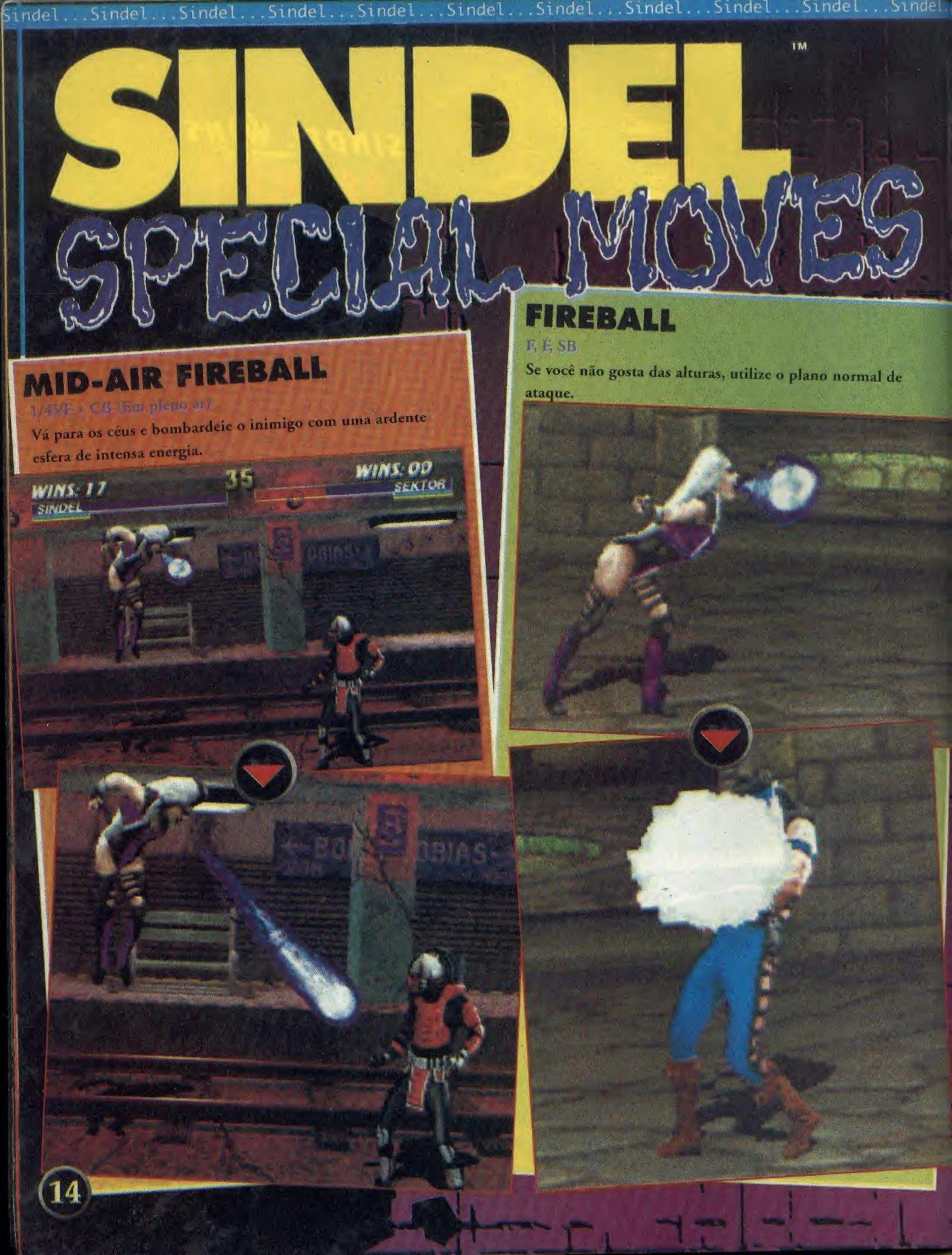


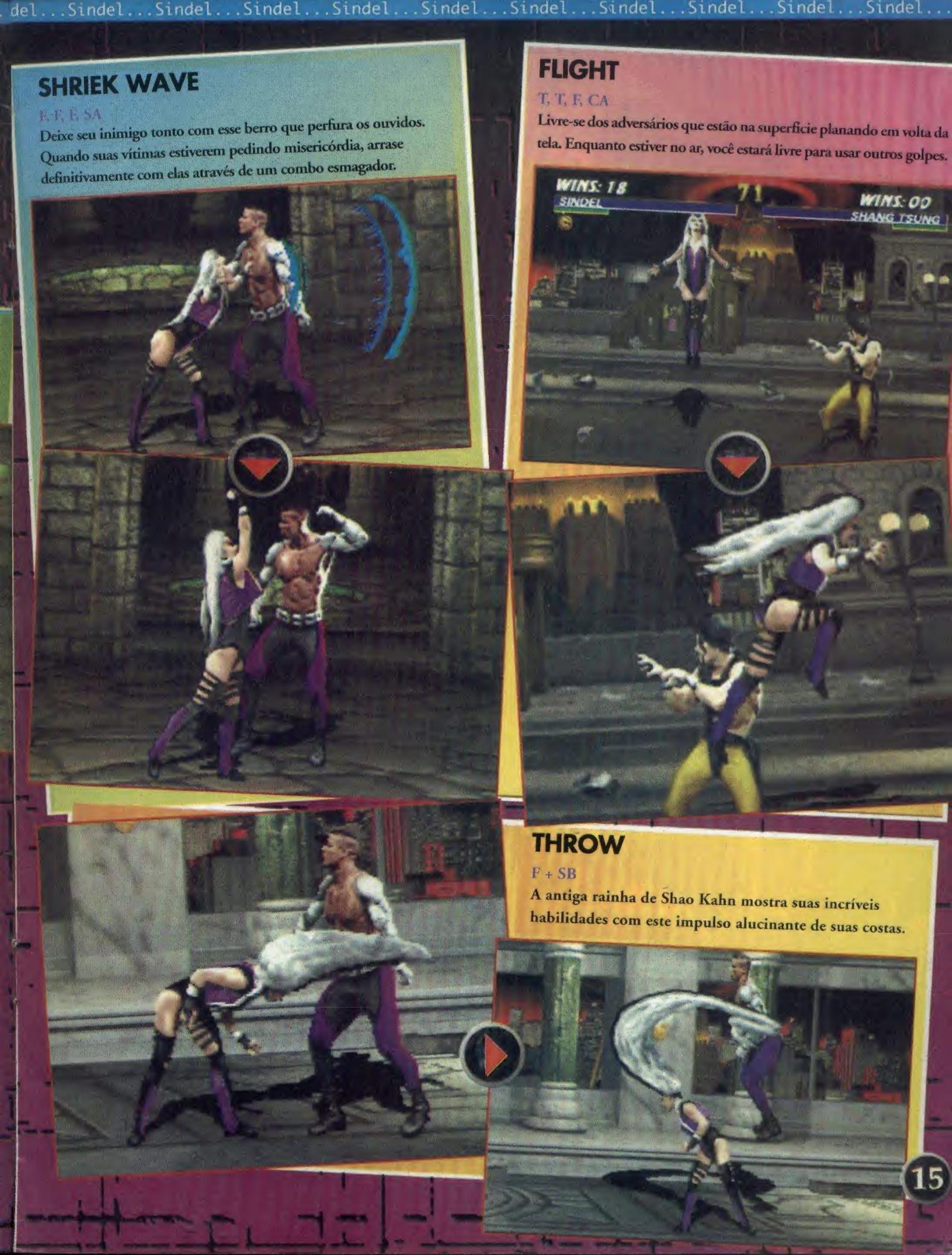
PLANOS DE MULTIPLAS BATALHAS

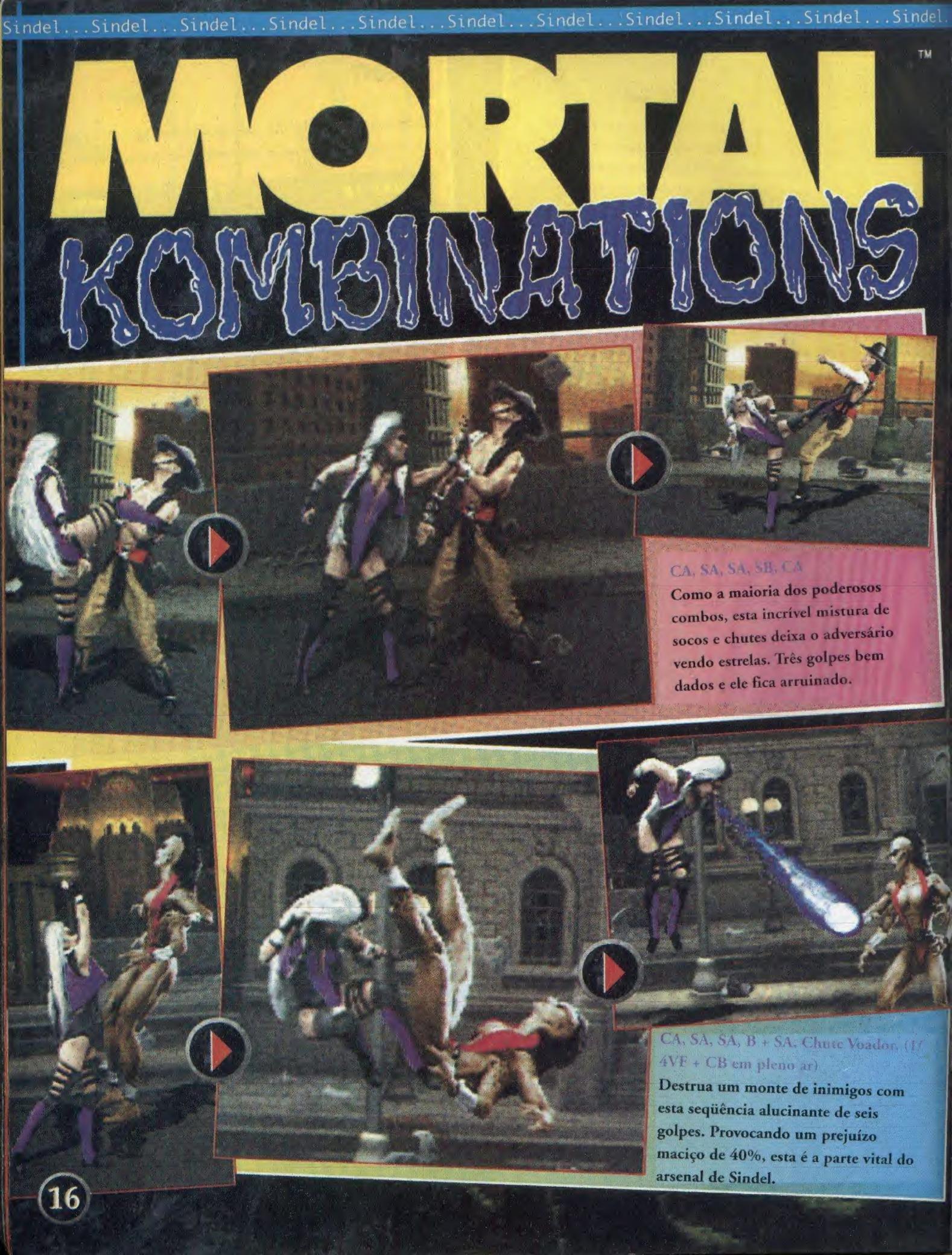
O formato do jogo para apenas um jogador também passou por uma transformação. Agora você pode selecionar uma das três rotas (Novice, Warrior ou Master), com cada rota ou torre sendo mais alta e mais forte do que a anterior. A Novice tem seis batalhas mais dois personagens chefes. A Warrior coloca você contra oito adversários normais e os dois guardiães finais. O último teste é a rota Master, que o deixa lutar com dez inimigos e com os dois chefes do final. Não só faz o número de adversários aumentar quando você escolhe um plano de batalha mais difícil, como o nível de habilidade CPU também é intensificado. Como um incentivo, você deve tentar completar a torre Master, porque um final diferente o aguarda.

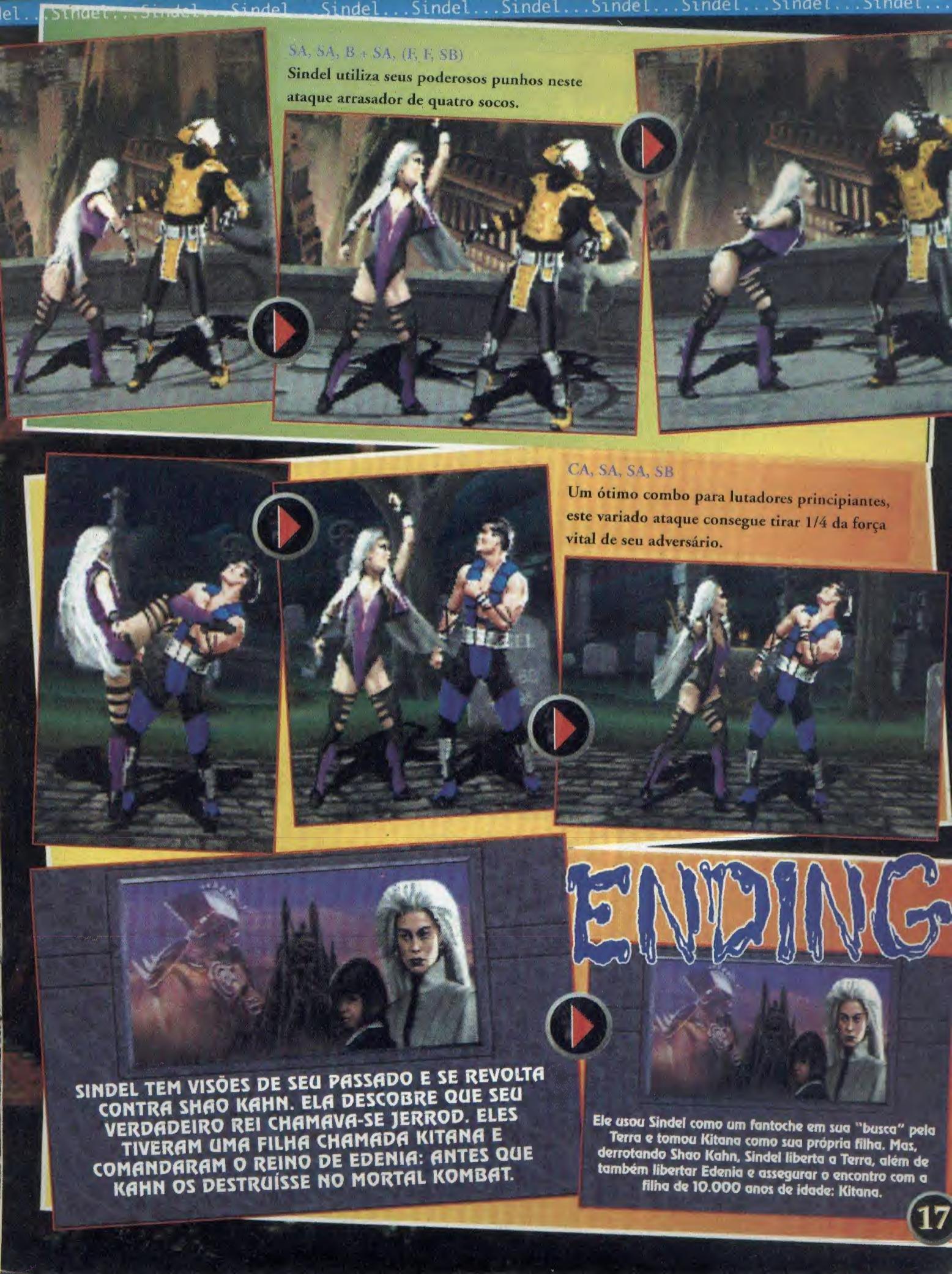














A história até agora...

Este esperto e destemido querreiro
é um abnegado servidor de sua
tribo. Enquanto outros lutadores
são motivados pela agressão, ódio
e vingança, seu único desejo é
proteger a terra sagrada de sua
tribo das maldades de Shao Kahn.
Armado com um machado
especialissimo e uma mágica
surpreendente, ele está preparado
para lutar até a morte.



BABALITY

Relembre a inocência da juventude com esta babality. Nightwolf-transforma um adversário sedento por sangue em uma criança imbecil.



Nightwolf se transforma em Rayden e uma máquina do MKII cai do céu, para o espanto de seu adversário.

CATOL A, CO. B

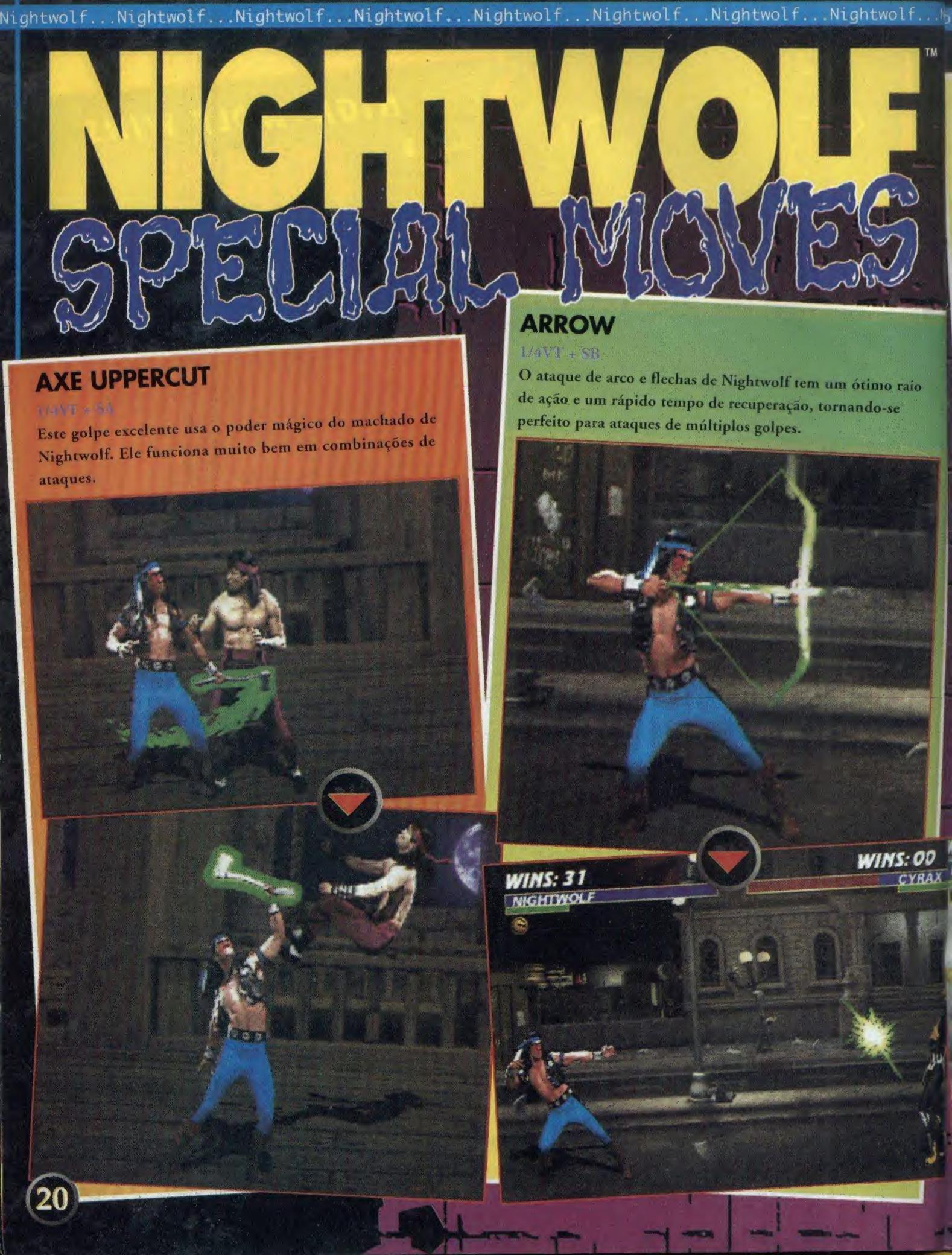


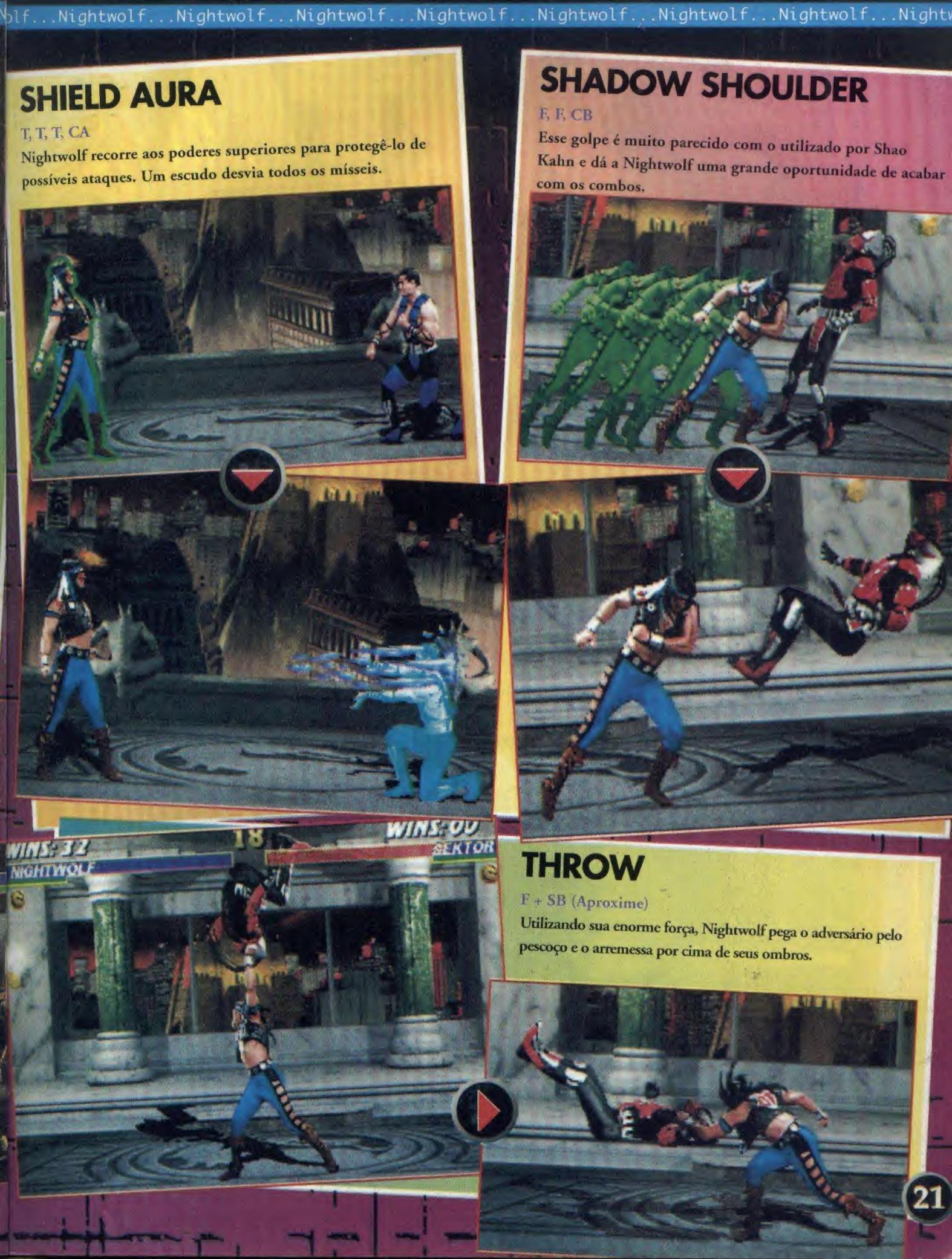
ANIMALITY

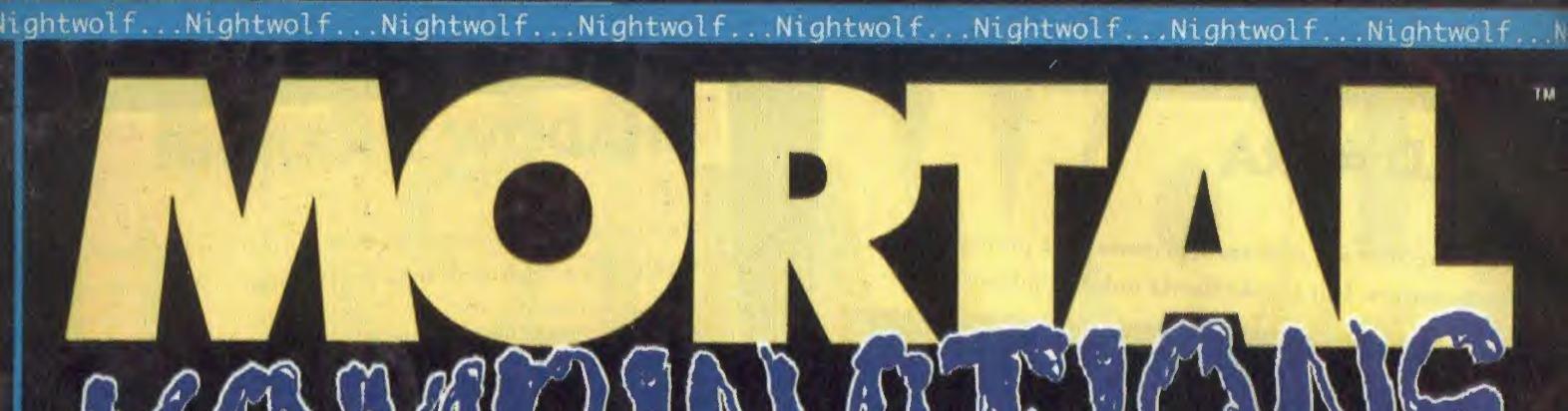
F, F, B, B, (Aproxime)
A animality de Nightwolf é previsível, mas nem por isso deixa de ser impressionante: ele se transforma em um lobo e depois devora o inimigo!

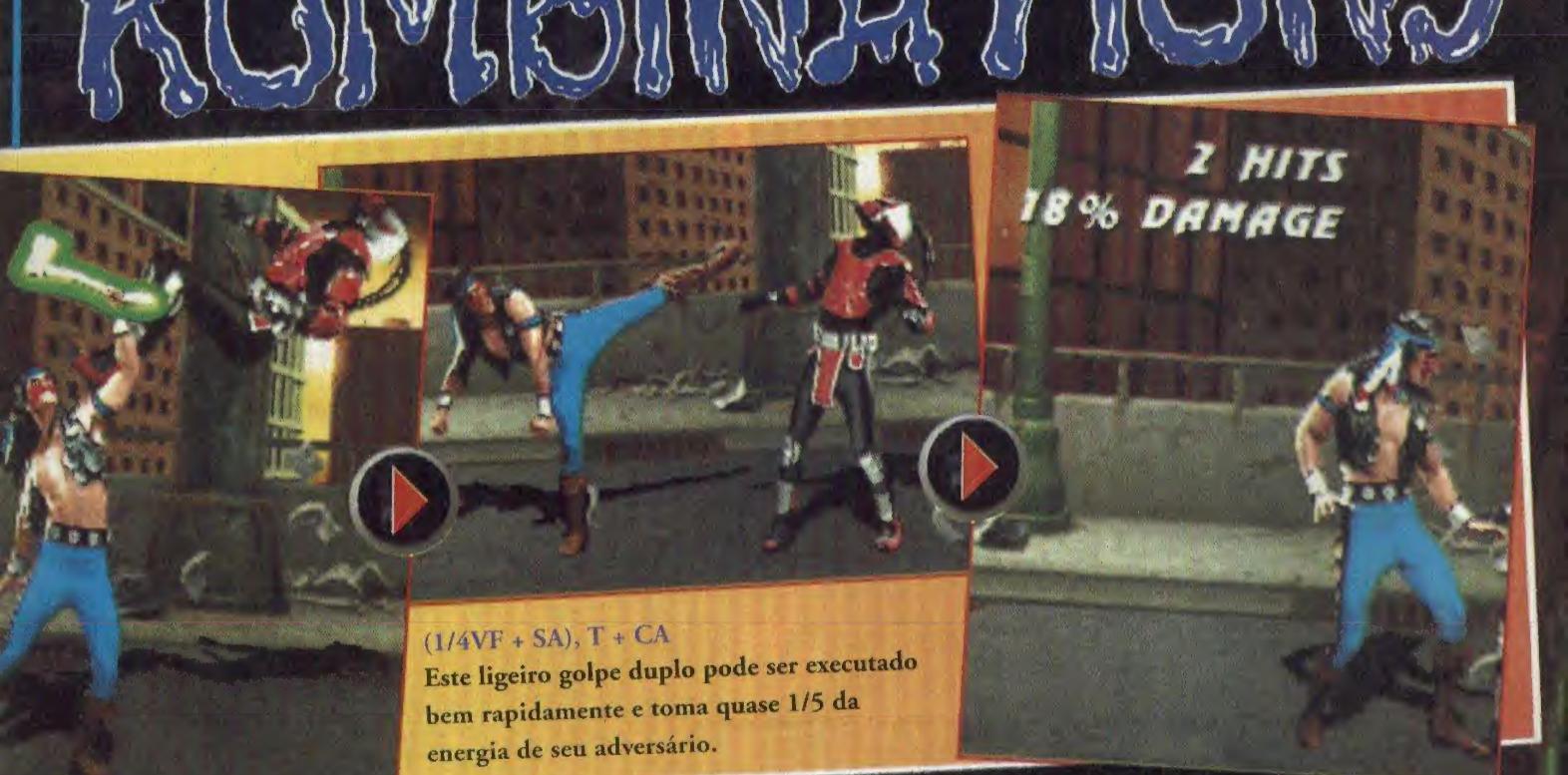




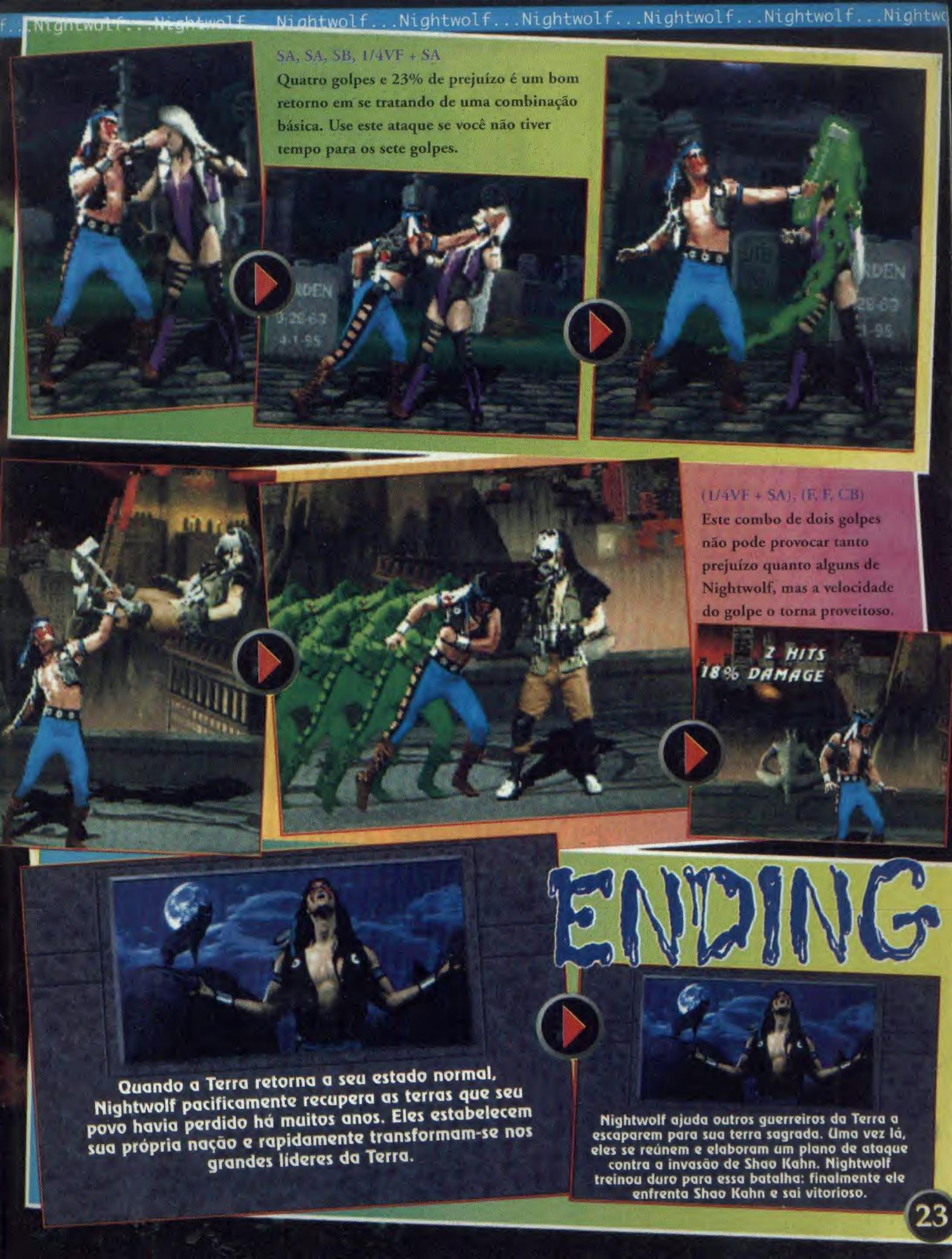






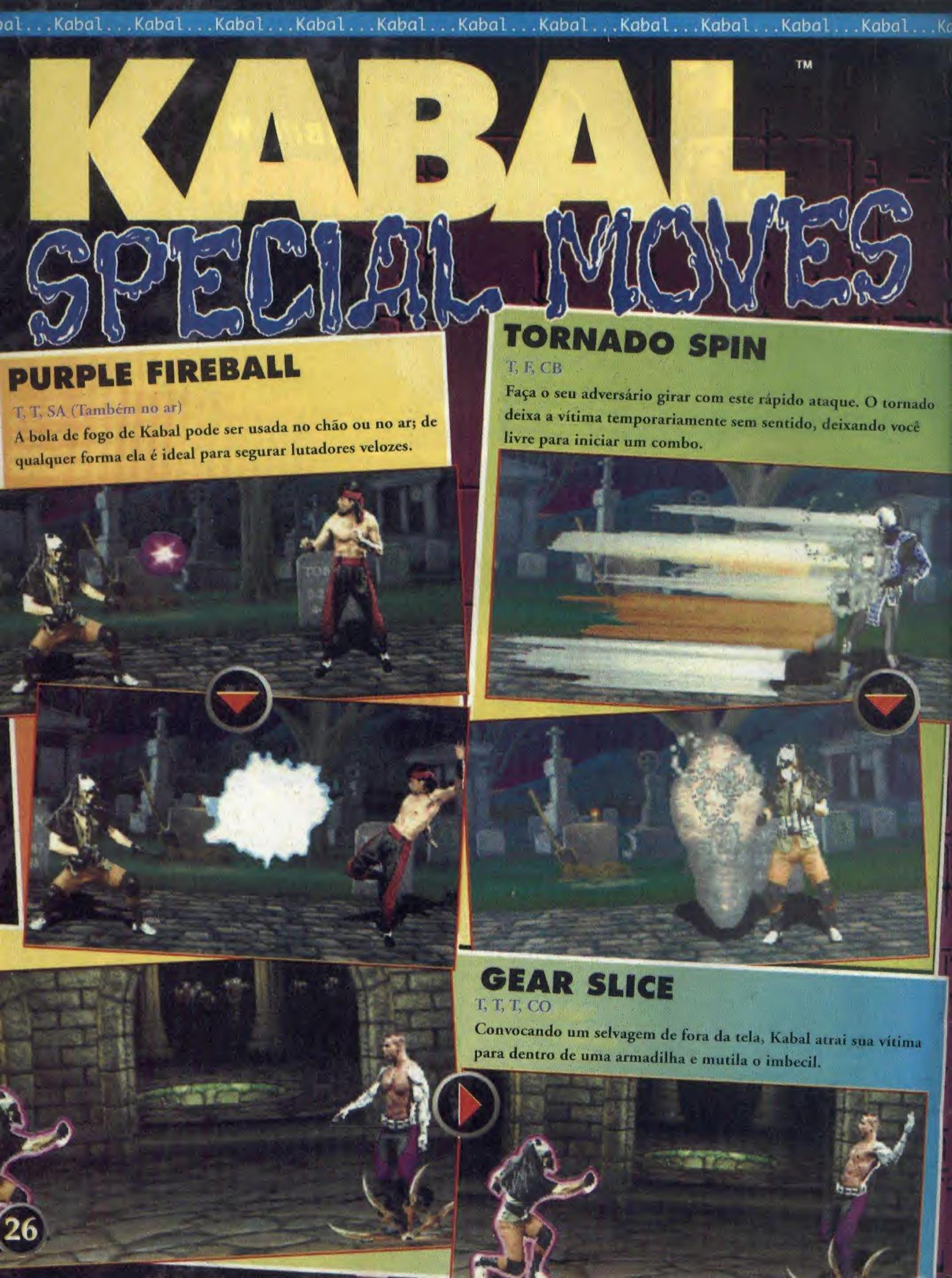


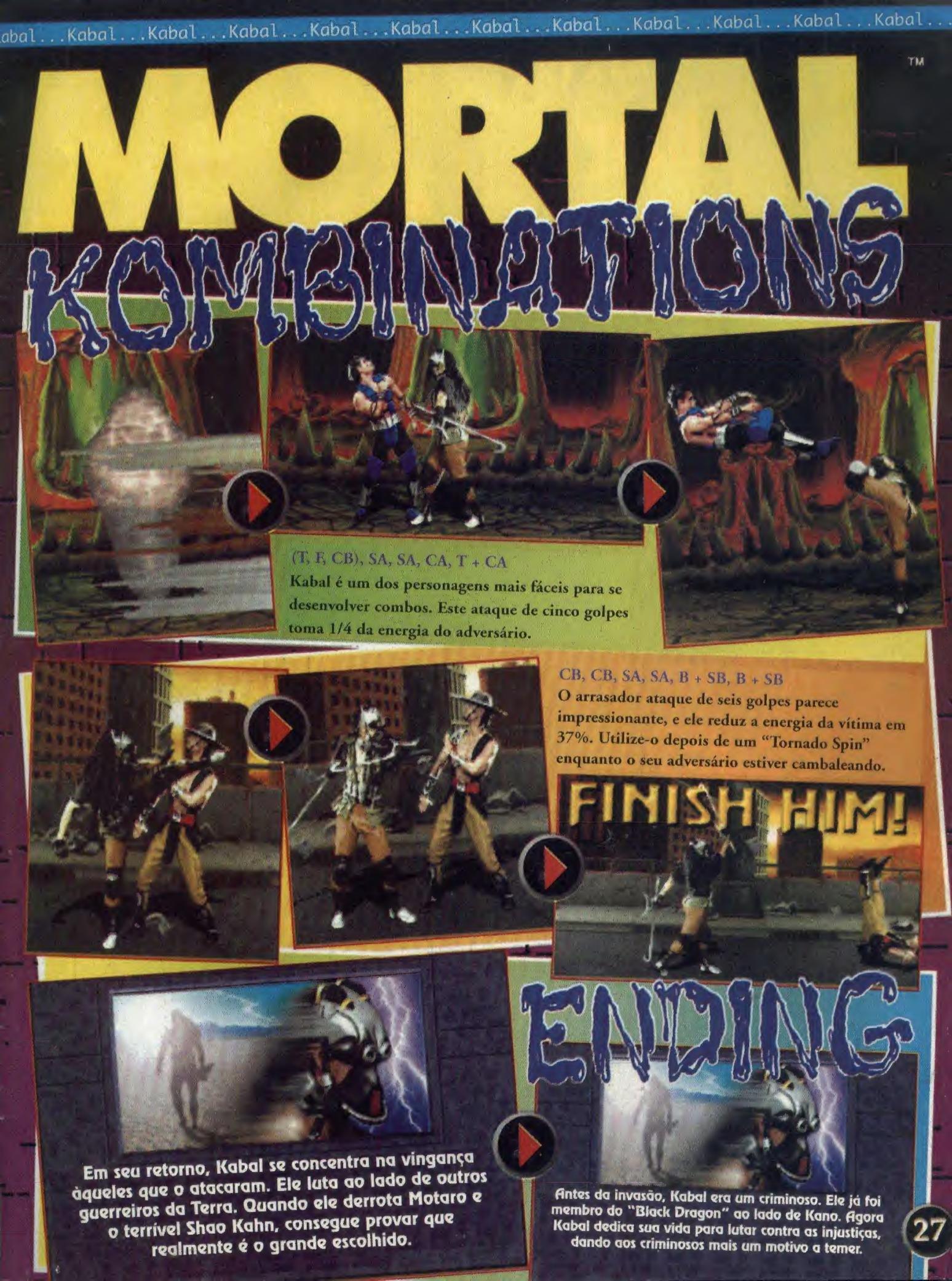






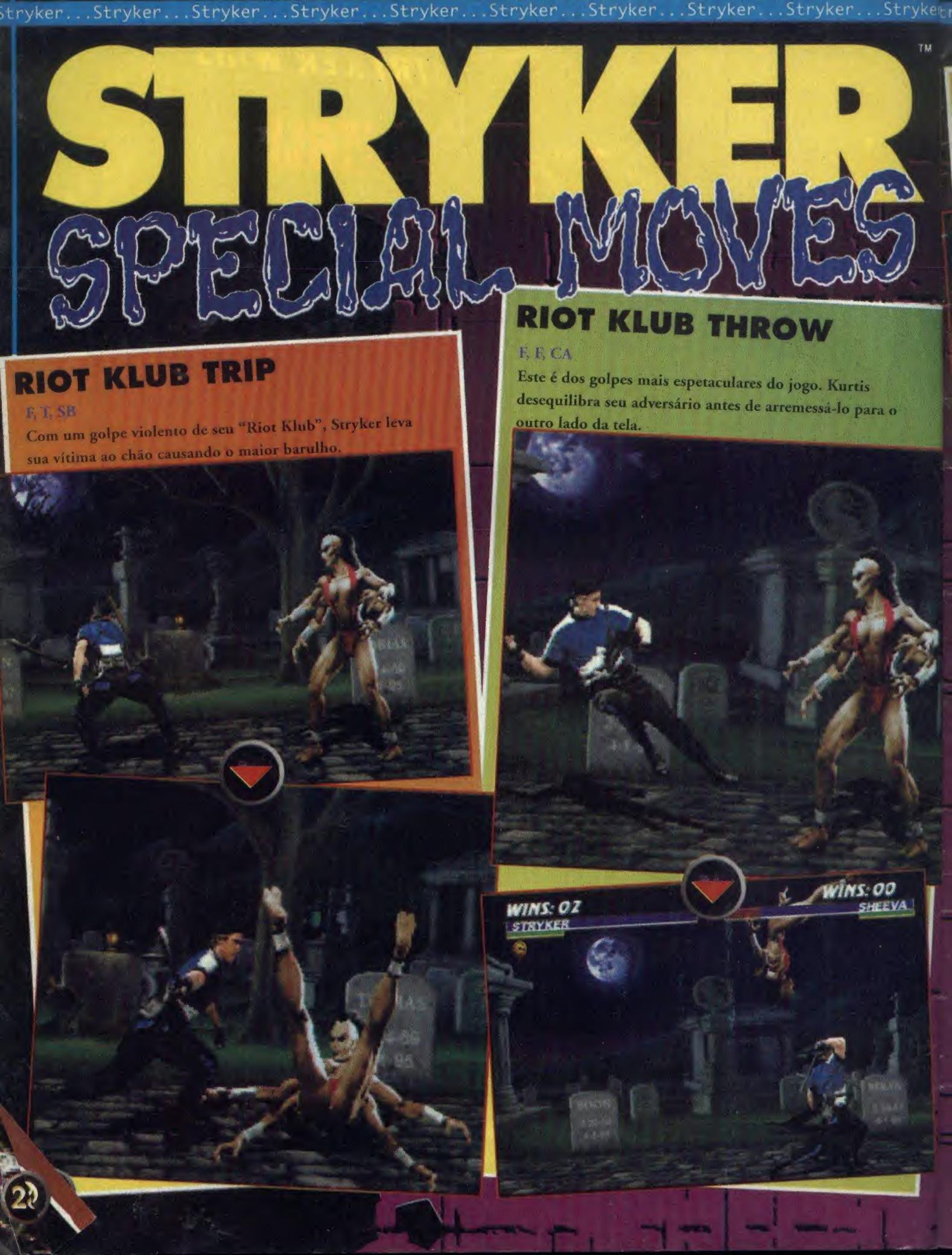


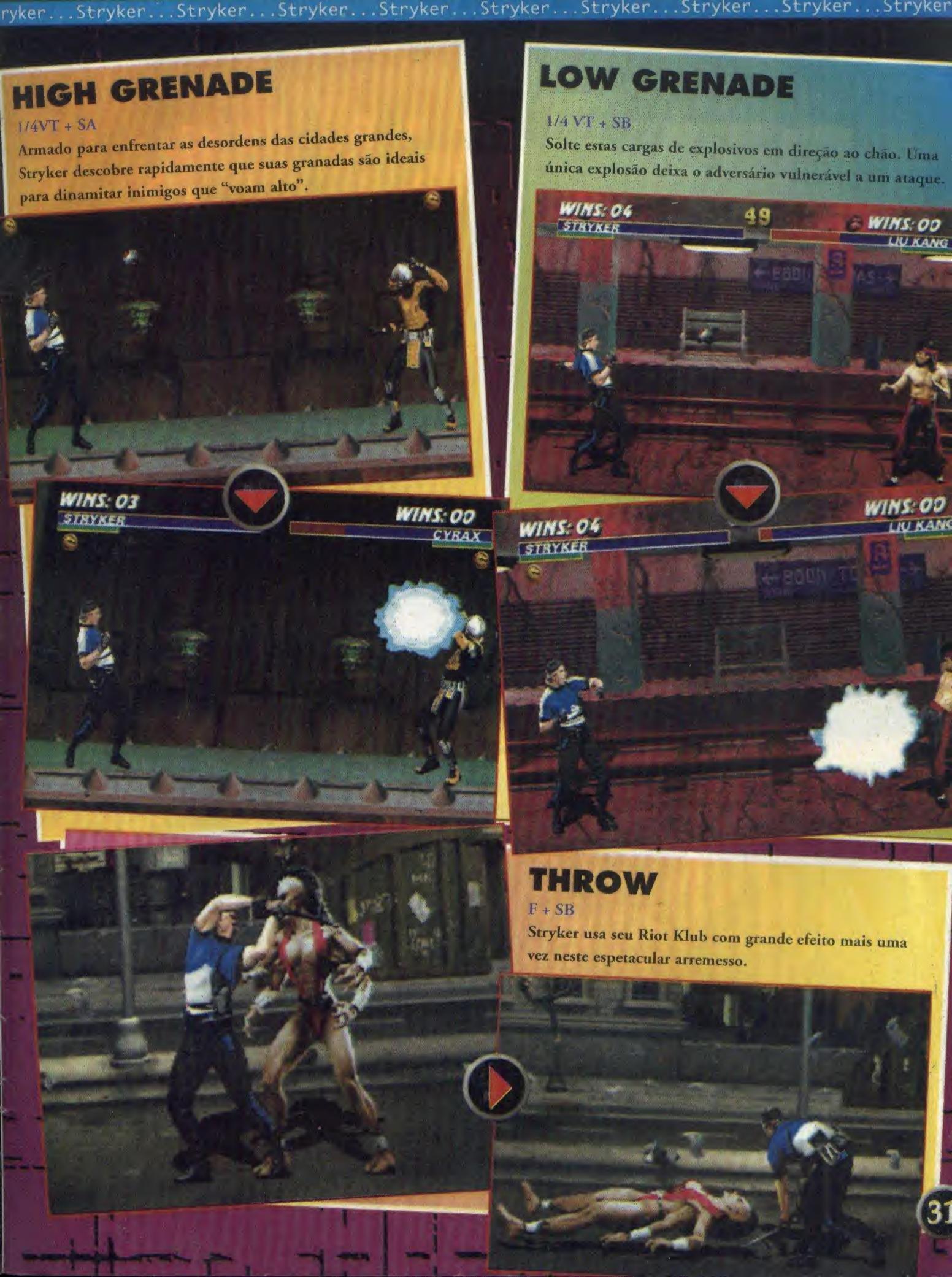




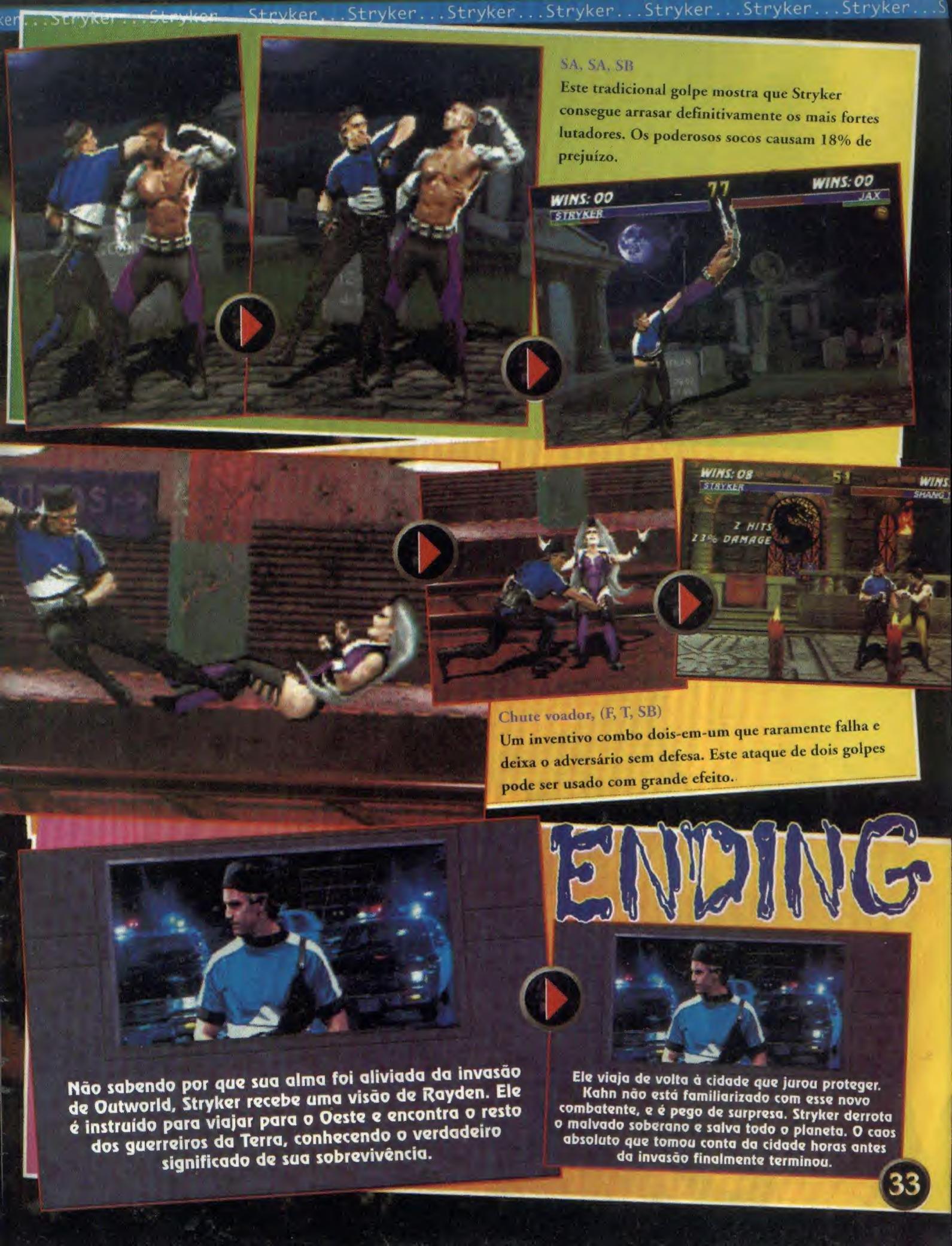




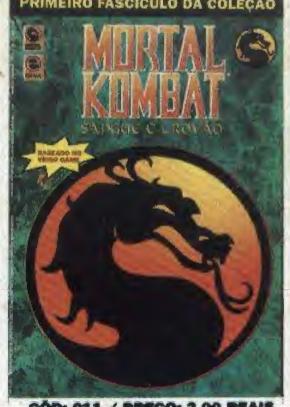




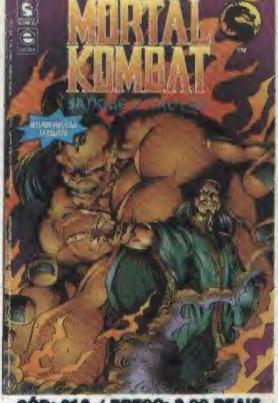




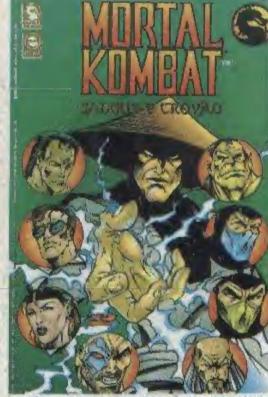




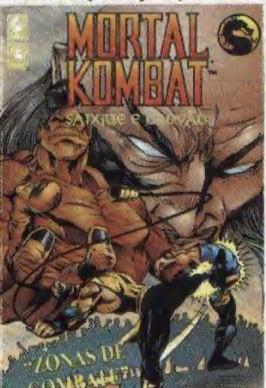
CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REALS

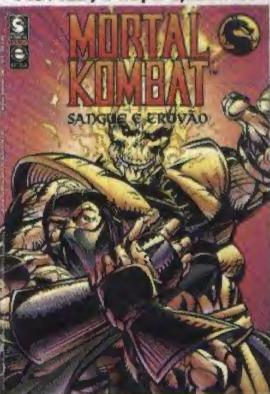


CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS



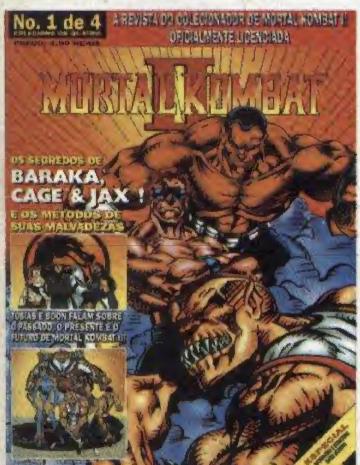
CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS



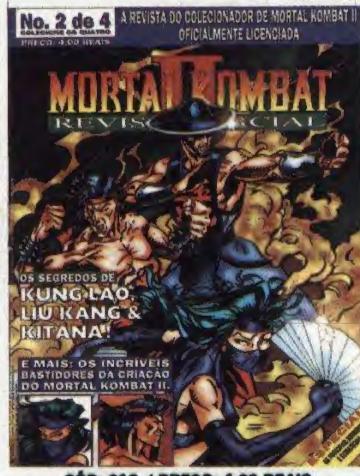


CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS





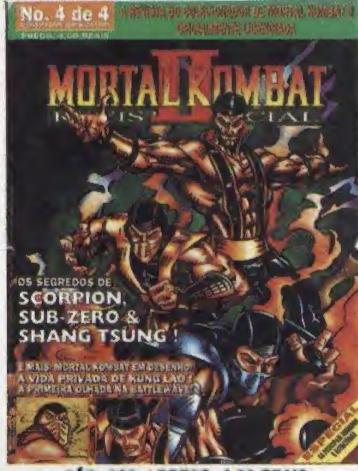
CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS

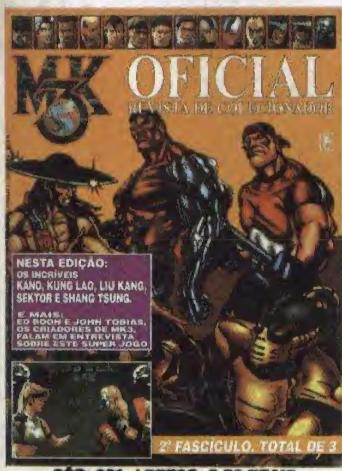


CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS

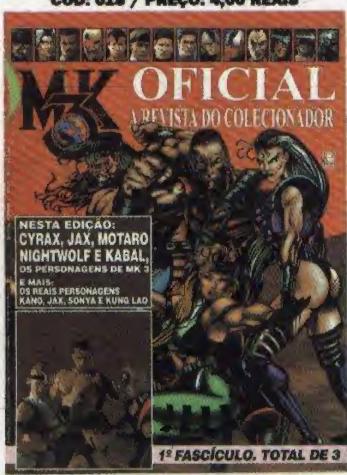


CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS

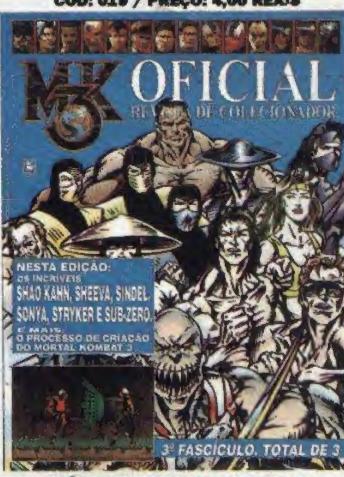




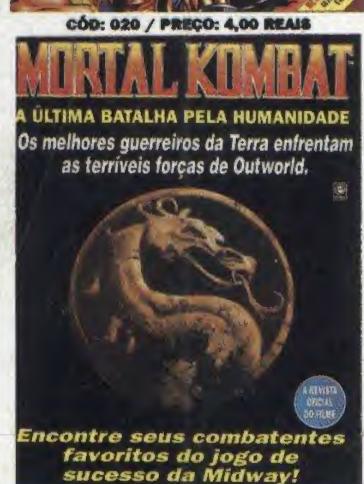
CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS



CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS



CÓD: 023 / PRECO: 3,50 REAIS



CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 () 0:	15 ()	019 (-)	023 ()
012 () 0:	16 ()	020 ()	024 ()
013 () 0:	17 ()	021 ()		
014 () 0:	LO (•	022 ()		

Endereço.....

Cep.....Estado..... EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

COTTERROR

Venha para o lado negro da comunicação. Disque Terror Por Um Fio, a linha para quem gosta de emoções fortes. Você vai ser sugado pelas trevas, e entrar em ligação direta com as profundezas. Mas cuidado, porque quem entra na linha corre o risco de jamais conseguir voltar. Ponha o

10000 789 089 1616 F ADAGHE A 1117

(SE VOCÊ TIVER CORAGEM.)

24h por dia, 7 dias por semana. Apenas RS 2,95 por minuto. telefone sobre uma bíblia antes de ligar. Alho, crucifixo e água benta também são recomendáveis. Desaconselhado para cardíacos e ultrasensíveis. Não nos responsabilizamos por chamadas feitas à meia-noite. Essa é uma ligação direta e radical com o submundo da Transilvânia.

TERROR POR UM FIC